

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik dan didalamnya melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik siswa dapat memahami konsep yang sedang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami sebelumnya (Rusman, 2015: 140). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum serta memberikan kesempatan yang sangat banyak bagi peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam proses pembelajaran (Majid, 2014:87).

Materi pembelajaran yang ada dalam pelaksanaan pembelajaran tematik disampaikan kepada siswa dalam satu waktu yang memuat dua atau lebih mata pelajaran yang berbeda yang diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang utuh. Ruang lingkup dalam pembelajaran tematik meliputi semua muatan mata pelajaran yang ada di kelas I sampai kelas VI sekolah dasar yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan, Ilmu pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, SBdP dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. (Rusman, 2015: 154).

Kesimpulan dari pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema yang didalamnya terdapat keterkaitan antara beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami konsep materi yang tergabung dalam tema karena materi yang ada didalamnya merupakan materi yang nyata atau berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

b. Karakteristik pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, adapun karakteristik pembelajaran tematik menurut Rusman (2015), yaitu sebagai berikut:

1. Berpusat pada Siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Memberikan Pengalaman Langsung bagi Siswa

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan Muatan Mata Pelajaran tidak Terlihat Jelas

Dalam pembelajaran tematik terpadu pemisahan antar muatan mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan Konsep dari berbagai Muatan Mata Pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep berkaitan dengan tema dari berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat Luwes atau Fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (Fleksibel) artinya guru dapat mengaitkan dan memadukan bahan ajar dari berbagai muatan mata pelajaran serta dapat mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan keadaan lingkungan sekolah siswa.

6. Hasil Pembelajaran Berkembang sesuai dengan Minat dan Kebutuhan Siswa

Pembelajaran tematik memberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang ada pada dalam diri siswa sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhan yang dimiliki siswa.

7. Menggunakan Prinsip Belajar sambil Bermain dan Menyenangkan

Pembelajaran tematik menyesuaikan dengan tahap perkembangan siswa yang masih dalam tahapan bermain sehingga dalam pembelajarannya memasukkan unsur-unsur bermain yang diolah dengan sangat menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik yang ada dalam pembelajaran tematik didasarkan pada kondisi atau keadaan siswa sehingga dapat membentuk suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan menciptakan suatu proses pembelajaran yang lebih inovatif dan kondusif. Peran dan kerja sama semua warga sekolah sangat dibutuhkan untuk mencapai suatu pembelajaran tematik yang baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, (Majid, 2017) menyebutkan kelebihan pembelajaran tematik antara lain:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
2. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Seluruh kegiatan belajar akan lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama.
4. Pembelajaran terpadu menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berpikir dan sosial dari diri siswa.
5. Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan-kegiatan yang bersifat praktis, dengan permasalahan yang sering ditemui di lingkungan atau kehidupan oleh siswa.
6. Jika pembelajaran terpadu dirancang bersama maka akan dapat meningkatkan kerjasamaantar guru bidang kajian terkait, guru dengan siswa, siswa dengan

siswa, atau nara sumber sehingga belajar akan lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan belajar dalam konteks yang lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa kelebihan pembelajaran tematik diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diajarkan serta dapat menambah semangat belajar siswa karena materi yang diajarkan merupakan materi yang nyata atau kontekstual bermakna bagi siswa juga berhubungan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Selain memiliki kelebihan dari pembelajaran yang lain, pembelajaran tematik juga mempunyai beberapa kekurangan dalam proses pelaksanaanya (Majid, 2017), yaitu:

1. Aspek Guru

Guru harus mempunyai wawasan yang luas, memiliki kreativitas yang tinggi, keterampilan dalam membuat suatu metode pembelajaran, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Secara akademik gurun dituntut harus terus menggali pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan serta tidak terfokus hanya pada bidang kajian tertentu saja.

2. Aspek Siswa

Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar siswa yang relative baik, baik dalam hal akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena pembelajaran tematik menekankan pada kemampuan analitis atau mengurai, kemampuan asosiatif atau menghubungkan-hubungkan, kemampuan menemukan atau menggali. Semua

kriteria ini jika tidak terpenuhi maka penerapan model pembelajaran tematik akan sulit untuk dilaksanakan.

3. Aspek Sarana dan Prasarana

Pembelajaran tematik membutuhkan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, bisa juga menggunakan fasilitas internet. Semua ini akan memperbanyak dan mengembangkan wawasan. Jika semua ini tidak dapat terpenuhi maka pembelajaran tematik akan berjalan tidak maksimal.

4. Aspek Kurikulum

Pembelajaran tematik menggunakan kurikulum yang fleksibel atau luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa bukan pada target pencapaian dalam penyampaian materi . guru perlu diberikan kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan siswa dalam belajar.

5. Aspek Penilaian

Pembelajaran temaatik menggunakan cara penilaian yang menyeluruh yaitu menetapkan keberhasilan belajar siswa dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Keterkaitan dalam hal ini guru selain dituntut menyediakan teknik dan prosedur pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang menyeluruh, juga dituntut untuk berkoordinasi dengan guru yang lain jika materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa kelemahan dari pembelajaran tematik terdapat pada beberapa aspek yang dibutuhkan adanya kerja sama dan pelaksanaan yang sungguh-sungguh dari semua pihak yang terkait didalamnya dan kelemahan ini tidak dapat menjadi alasan untuk tidak melakukan proses kegiatan belajar-mengajar

di sekolah karena selain memiliki kekurangan pembelajaran tematik masih banyak memiliki kelebihan yang menunjang untuk proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

d. Pembelajaran tematik tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan

Pembelajaran tematik kelas V pada tema 3 makanan sehat dan subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan. Pada subtema ini memiliki 6 pembelajaran yang akan dilakukan di kelas. KD yang ada sudah ada akan dikembangkan menjadi beberapa indikator pembelajaran, dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Tabel 2.1: Kompetensi Inti Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

No	Kompetensi Inti
1	Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4	Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

Tabel 2.2: Mata pelajaran, Kompetensi Dasar dan Indikator Tema Makanan Sehat Subtema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Pembelajaran 2 dan 3.

No	Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	IPA	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	1.3.1 Mengidentifikasi organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia
		4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	1.3.2 Menyebutkan urutan organ pencernaan hewan dan manusia
			4.3.1 Menuliskan informasi tentang organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia.
2	PPKn	3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Menjelaskan makna keragaman sosial budaya masyarakat disekitar
		4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.	4.3.1 Melaporkan keragaman sosial budaya dalam aktivitas masyarakat sekitar
3	Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Mengidentifikasi bagian-bagian pada iklan media cetak.
		4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	3.4.2 Menuliskan hasil pengamatan iklan media cetak dari segi bahasa dan isi
			4.4.1 Melaporkan hasil pengamatan iklan media cetak
4	IPS	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungan alam dan sosial sekitarnya.
		4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Membuat komik sederhana tentang interaksi manusia dengan lingkungan yang memiliki tingkat keragaman agama, budaya, dan adat istiadat.
5	SBdP	3.2 Memahami tangga nada.	3.2.1 Mengidentifikasi tangga nada dalam musik
		4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik	3.3.2 Menjelaskan tangga nada mayor dan minor
			4.2.1 Menyanyikan lagu bertangga nada mayor dan minor

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah artinya yaitu perantara atau pengantar. Oleh karenanya media dipahami sebagai perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Ari, 2014). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008:8).

Pada awalnya media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar. Namun pada saat ini terutama dalam bidang pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif seperti dengan adanya komputer dan internet yang dapat memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara luas (Ari, 2014). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan baik berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan jenis media berupa *multimedia*. *Multimedia* yaitu media pembelajaran dari gabungan jenis media dan peralatan yang saling berintegrasi dalam kegiatan proses pembelajaran yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran melalui berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi (Arsyad, 2010:171). Multimedia interaktif yaitu media dengan penggabungan

beberapa komponen yang di desain sesuai karakteristik peserta didik, supaya penyampaian pesan dilakukan lebih menarik lagi dan menimbulkan hubungan timbal balik antara pengguna dengan media. (Munir 2012:128). Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti mencoba mengembangkan multimedia berbasis komputer dan teknologi dalam proses pembelajaran karena tampilannya yang menarik sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran juga membuat siswa tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Peran Media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Keberhasilan suatu proses belajar-mengajar juga dipengaruhi dengan adanya media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses penyampaian materi pelajaran. Dibutuhkan suatu kreativitas yang tinggi untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang inovatif sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran (Sutikno, 2013) antara lain:

1. Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
2. Memperjelas penyajian pesan atau materi pelajaran.
3. Mengatasi keterbatasan ruang
4. Membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
5. Dapat mengkondisikan waktu proses pembelajaran.
6. Membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
7. Meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
8. Meningkatkan keaktifan atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki enam fungsi utama (Jamil, 2012) antara lain:

1. Fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
2. Fungsi motivasi yaitu menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat dalam belajar.
3. Fungsi afeksi yaitu dapat menumbuhkan kesadaran sikap dan emosi siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
4. Fungsi kompensatori yaitu dapat mengakomodasi siswa yang lemah dalam memahami dan menerima pelajaran yang disajikan secara teks maupun verbal.
5. Fungsi psikomotorik yaitu mengakomodasi siswa untuk dapat melakukan suatu kegiatan secara motorik
6. Fungsi evaluasi yaitu mampu menilai kemampuan siswa dalam menerima dan merespons pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya suatu tujuan pendidikan juga sebagai alat yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga didapat hasil belajar yang maksimal.

3. *Macromedia Flash*

a. *Pengertian Macromedia Flash*

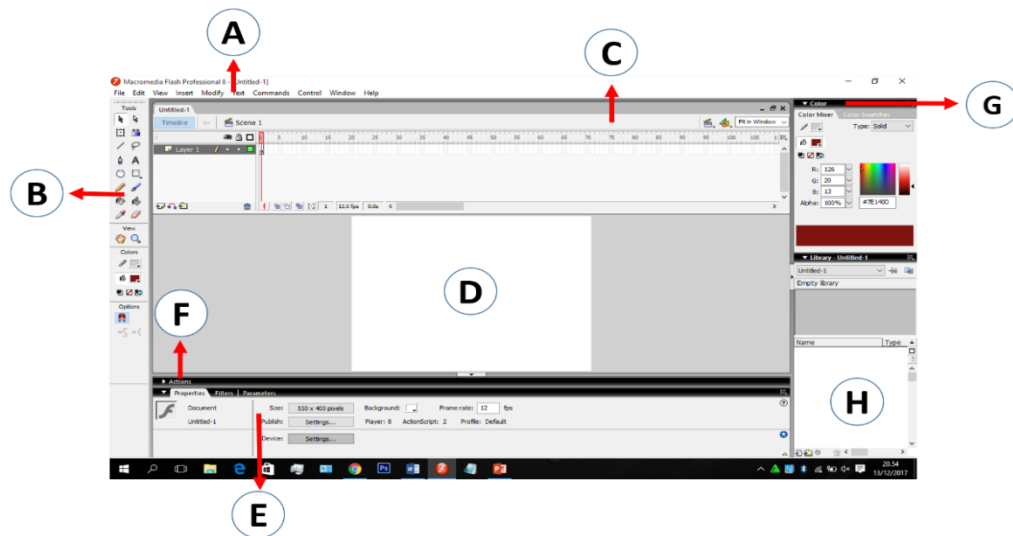
Penggunaan media yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi dan tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil pembelajaran yang didapat akan lebih maksimal.

Salah satu contoh penggunaan media yang menarik bisa dengan menggunakan beberapa *software* komputer. *Software* yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya seperti *Macromedia Flash*, *software* tersebut mudah digunakan dalam proses pembelajaran karena didalamnya dapat membuat animasi yang menarik sehingga juga bisa menjelaskan materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami siswa.

Macromedia flash adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang digunakan untuk merancang animasi dalam pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan lain yang spesifik (Yudhiantoro, 2006: 1). Sedangkan tim penelitian dan pengembangan Wahana Komputer (2006: 2) mengemukakan bahwa *Macromedia Flash 8* merupakan suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar vector serta animasi. Kemampuan dan kemudahan flash dalam mengolah berbagai jenis objek seperti proses pembuatan animasi, serta kecilnya ukuran file animasi membuat praktisi dibidang multimedia banyak yang menggunakan program ini. *Macromedia Flash* juga mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

b. Komponen-Komponen *Macromedia Flash*

Macromedia flash 8 memiliki beragam fitur untuk membuat kreativitas animasi atau karya seni. Menurut Andrisa (2007:2) *Tools* pada *macromedia flash 8* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Stage Macromedia Flash Sumber: Andriana (2007:1)

- a. **Menu bar**, adalah sekumpulan perintah yang digunakan dalam flash, seperti menu *file > new* yang berfungsi untuk menyimpan file flash.
- b. **Toolbox**, adalah sekumpulan tool yang berguna untuk menggambar dan mengedit objek (*tools*), mengatur sudut pandang (*view*), menentukan warna (*colors*), dan opsi pilihan dari setiap tool yang ada (*options*).
- c. **Panel timeline**, adalah panel yang berfungsi mengatur jalannya animasi yang kita buat. Disini kita bisa mempercepat atau memperlambat animasi.
- d. **Stage**, adalah kanvas tempat kita meletakkan dan mengedit objek-objek flash.
- e. **Panel properties**, adalah panel yang menampilkan atribut dari suatu objek yang sedang aktif sehingga atribut objek tersebut dapat kita ubah.
- f. **Panel actions**, adalah panel yang berisikan bahasa pemrograman actionscript yang digunakan untuk membuat animasi .
- g. **Panel color**, adalah panel yang berfungsi untuk mengatur komposisi warna *stroke* maupun *fill* pada objek.

- h. **Library**, adalah panel yang berfungsi untuk menyimpan objek-objek yang telah dijadikan symbol.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bawa komponen-komponen yang ada dalam *Macromedia Flash* dapat membuat suatu media pembelajaran yang menarik dengan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

c. Kelebihan dan kekurangan *macromedia flash 8*

Macromedia flash 8 sebagai *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis edukasi didasarkan pada kelebihan yang dimilikinya bahwa *macromedia flash* memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis. Berikut kelebihan dan kelemahan *macromedia flash 8*:

1. Kelebihan *macromedia flash 8*

Kelebihan *macromedia flash 8* antara lain sebagai berikut:

- a. Seorang pemula yang masih awam dengan dunia desain dan animasi dapat memahami dan mempelajarinya dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- b. *macromedia flash* dapat digunakan dengan mudah dan dengan bebas dalam berkreasi membuat animasi sesuai yang dikehendakinya.
- c. *Software* ini menggunakan animasi dengan basis vector, dan juga ukuran file yang kecil yang dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.
- d. *Macromedia flash* menghasilkan file bertipe FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, gif, html, jpg, exe dan mov. Hal

ini memungkinkan pengguna program *software* untuk berbagai keperluan yang kita inginkan (Taharudin, 2012:12).

2. Kekurangan *macromedia flash*

Berdasarkan kelebihan *macromedia flash* terdapat juga kekurangan penggunaan *software* ini antara lain:

- a. Waktu belajar *software* ini membutuhkan waktu yang lama bagi yang belum pernah menggunakan *software* grafis sebelumnya.
- b. Lambat login dan kurang simple
- c. Perlu banyak referensi tutorial
- d. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.
- e. Bahasa pemrogramannya cukup susah
- f. Belum ada template didalamnya

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa *penggunaan software macromedia flash* yang cara penyajian materi didalamnya yang menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan usia atau karakteristik siswa membuat proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan menciptakan kelas yang efektif juga kondusif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan *Macromedia Flash* sudah pernah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Berikut ini kajian penelitian yang relevan dengan pengembangan *Macromedia Flash* yang akan peneliti susun. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Alif tahun 2014 tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* 8 dengan menggunakan model pengembangan konseptual

dari *Dick & Carey* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo. Hasilnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui kegiatan *pre-test* dengan nilai rata-rata 59 dan kegiatan *post-test* dengan nilai rata-rata 85 pada materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Secara keseluruhan bahwa media atau bahan ajar yang digunakan termasuk dalam kualifikasi valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* ini membantu siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Alif yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis IPTEK yaitu penggunaan *macromedia flash* pada proses pembelajaran. Selain itu persamaannya adalah sama-sama menggunakan siswa sekolah dasar sebagai objek penelitian. Perbedaan pada penelitian ini yaitu peneliti menggunakan siswa kelas V sebagai objek penelitian sedangkan penelitian yang dilakukan alif menggunakan siswa kelas IV sebagai objek penelitian. Perbedaan juga ditemukan pada materi yang dibahas dalam produk yang akan dikembangkan, materi yang digunakan alif yaitu tentang materi yang hanya fokus pada satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, sedangkan peneliti menggunakan materi pembelajaran tematik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ika tahun 2015 tentang pengembangan media *macromedia flash* 8 dengan menggunakan model pengembangan *Dick & Carey* untuk siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang, dan hasilnya yaitu penggunaan media *Macromedia Flash* dapat

mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS terpadu di MTs Hidayatul Mubtadiin Malang. Hal ini dilihat dari porelehan nilai siswa, uji coba yang dilakukan dengan menggunakan nilai pretest dan posttest. Didapatkan perbedaan yang signifikan yaitu dengan menggunakan *Macromedia Flash* kemampuan siswa menjadi meningkat dengan nilai pretest 43,5% dan posttest 79,4% sehingga didapatkan selisih hanya 35,90%. Respon dari beberapa ahli seperti validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi dari guru mata pelajaran IPS terpadu terbilang baik untuk digunakan media dalam prsoses pembelajaran.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Ika yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis IPTEK yaitu penggunaan macromedia flash pada proses pembelajaran. Perbedaan penelitian milik Ika dengan penelitian ini yaitu terletak pada objek yang dipakai dalam penelitian, penelitian yang dilakukan Ika menggunakan siswa madrasah tsanawiyah kelas VII sedangkan penelitian ini menggunakan siswa sekolah dasar kelas V. perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Ika juga terletak pada model penelitian yang digunakan, penelitian yang dilakukan Ika menggunakan model *Dick & Carey* sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan dan penelitian DDD-E.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Fatwa pada tahun 2017 tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pelajaran IPA Materi Energy Listrik Kelas VI di Sekolah Dasar Babat 7 Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan. Hasilnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dapat dikatakan

sudah baik baik dari segi tampilan, interaksi media dengan pengguna serta isi materi yang disampaikan serta adanya kuis yang dapat diselesaikan oleh siswa dengan baik. Presentase keidealan media oleh ahli media adalah 92,5%, presentase keidealan media oleh ahli materi adalah 92,3 % sedangkan dari ahli pembelajaran presentase yang diperoleh sebesar 87,69%. Respon siswa terhadap media sangat baik, pada uji coba kelompok kecil diperoleh presentase 82,29%, sedangkan pada uji coba kelompok besar diperoleh sebesar 97,36%.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fatwa yaitu sama-sama menggunakan media berbasis macomedia flash sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan juga menggunakan siswa sekolah dasar sebagai objek penelitian. Perbedaan yang ditemukan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan alif yaitu penelitian ini menggunakan siswa kelas V sdangkan penelitian yang dilakukan fatwa menggunakan siswa kelas VI sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E sedangkan penelitian yang dilakukan Fatwa menggunakan model pengembangan *Research and Development*.

d. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan salah satu bagian yang harus ada sebelum mengadakan penelitian, tujuannya agar dalam penelitian nanti peneliti memahami apa saja yang harus dilakukan. Dibawah ini adalah kerangka pikir untuk pengembangan media berbasis *flash* bagi siswa SD kelas V di SD, yaitu sebagai berikut:

